Edición limitada

Dibujarte

VANGUARDIA EDITORES

PRECIO DE LANZAMIENTO
SOLO $7.00

APRENDE A DIBUJAR

CLASES DE DIBUJO

LA HISTORIETA BASICA

EDS

s_beltaine

EL COMIC EN EL MUNDO

MANGA

COMIC

HISTORIETA

GRATIS EJEMPLAR DE SEDAI TM

7 509761 100682 00

Editorial

Antes que nada te quiero agradecer por tener en tus manos el fruto de varios meses de trabajo.

Tomando en cuenta la inquietud creciente por tener un curso sencillo y económico de dibujo hecho por jóvenes y para jóvenes decidí juntarme con un equipo de talentosos colaboradores para desarrollar una idea llamada **DIBUJARTE**, expuse el proyecto, les gusto y pusimos manos a la obra con un sólo compromiso " **DAR LO MEJOR DE NOSOTROS EN CADA NUMERO**" partiendo de esto puedo comprometerme contigo que cada **DIBUJARTE** que tengas en tus manos será mejor que el anterior.

En este numero encontrarás teorías básicas de dibujo y algunos aspectos generales los cuales son necesarios en un numero introductorio como este, también verás una interesante historia llamada **HORUZ** además de unas amenas clases de dibujo con dos grandes amigos de **DIBUJARTE.**

Al terminar de leer este numero te darás cuenta que es algo teórico, pero debemos tener en cuenta que es esta una revista didáctica, la cual enseña a dibujar, claro para nuestro próximo numero tendremos mucho menos teoría y más práctica junto con mayor paginación de nuestra historieta **HORUZ**, además vendrán entrevistas, tips, anime, perspectiva, figura humana y todo lo que te pueda servir para mejorar tu trazo.

la ideología de **DIBUJARTE** es enseñar de una manera clara y objetiva por lo cual sabemos que no todas las personas dibujan el mismo estilo que se esta manejando en **HORUZ** por lo tanto te quiero informar, que al pasar del tiempo verás a varios dibujantes y guionistas trabajando en nuestra historieta, para que así tú te puedas dar cuenta de la forma en que una historieta puede variar con diferentes estilos de dibujo y guión, y que con esto tú puedas manejar más de un estilo.

Por último quiero hacer un reconocimiento muy especial a **Jorge Alberto Resendiz**, por su gran calidad y creatividad, a **Eridan Zumaya** por su gran visión gráfica y esas tintas que nos hacen soñar, y al buen **Rodrigo Alvarez**, el cual es un excelente elemento y sino me creen él escribió los textos además de ser el que más aguantó de todos mi mal humor , pero esa es la labor de un coordinador editorial y en especial un agradecimiento a Don Rubén González

Este numero 0 es dedicado especialmente a mis padres

Arnulfo Flores Muñoz

y Juana María Valdovios de Flores

Atte.

Juan Antonio Flores V.

EDITOR

DIBUJARTE JULIO DEL 2001 Publicada Mensual Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS** e-mail: jfv3@correoweb.com Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNLOGICOS** S. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en **TALLERES ROTOGRAFICOS ZARAGOZA, S.A.** Calle 3 No. 4 Naucalpan, Edo. de México Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx.D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F.RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000**

Curso Básico de Dibujo y Cómic

VAGUARDIA
EDITORES

"No tengo ninguna gana de pertenecer a una escuela de pensamiento definida.
Estoy tratando de descubrir la verdad"
Dante Alighieri.

Directorio:

Juan Antonio Flores V.
E-mail: jfv3correoweb.com
Editor.

Jorge Alberto Resendiz
Eridan I. Zumaya
Dirección y Arte

Rodrigo Alvarez
Coordinador Editorial

Ulises Groztieta
Ricardo Osnaya
Salvador Villafranca
Antonio Fragoso
Alberto Hinojosa
Colaboradores

Veronica Flores
Tessy Heyser
Diseño Portada

Alma Bouchot
Jose M. Signoret
Diseño Interiores

Preview

Índice

I. Dibujo Básico..... 3
* Especialidades del Dibujo en el Cómic

II Consejos para el Dibujante.....6
* Anatomía Artística

III Teoría del Arte.....8
* ¿Qué es el Arte?

IV. Definición de Cómic (Arte Secuencial).....10
* Orígenes del Arte Secuencial
* Elementos que lo constituyen

V Utilidad y Alcance del Arte Secuencial.....13

VI. Estilos y Características del Arte Secuencial en el mundo.....14

VII La viñeta 22

VIII. Nuestro próximo número 24

IX Horuz.....26

X Clases de dibujo.....30

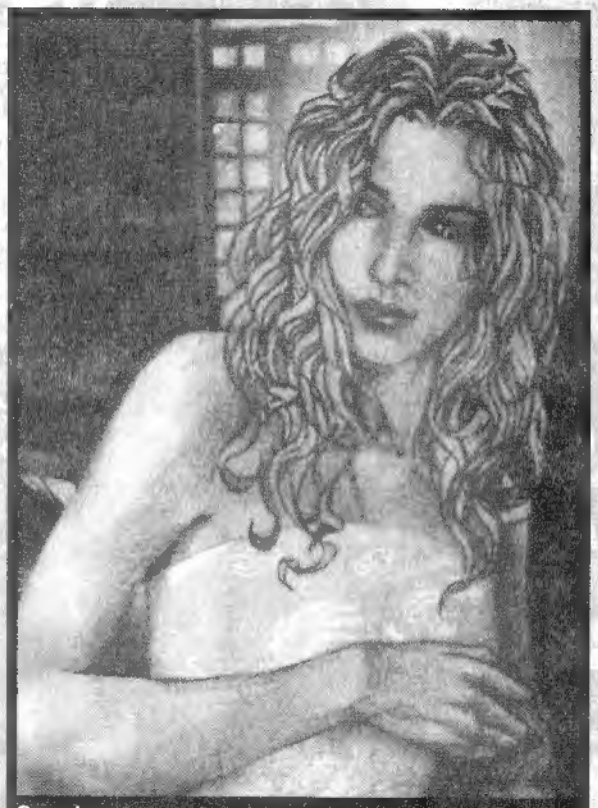
Imagenes de Fondo:
WildCATS © Wildstorm Productions
Record of Lodoss Wars © Ryo Mizuno/Akikiro Yamada
Signal to Noise © Neil Gaiman/Dave McKean
Marvels © Marvel Entertainment Group

I. Dibujo Básico

"Si reencarnas en cosa. Hazlo en lápiz o en pincel.
Y Gala de piel sedosa. Que lo haga en lienzo o en Papel.
Si te reencarnas en carne. Vuelve a reencarnarte en tí.
Que andamos justos de Genios –Eungenio- Salvador Dalí"

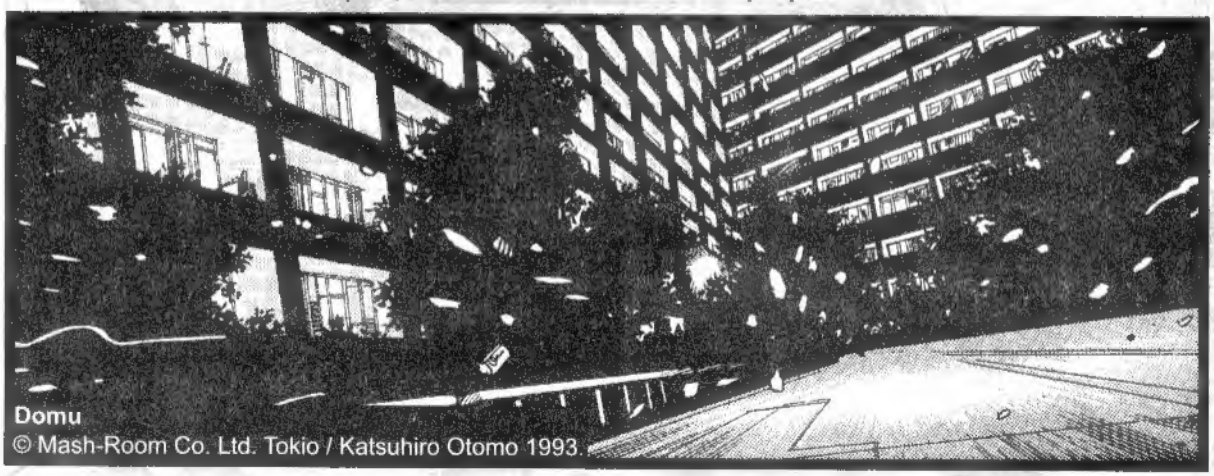
Mecano, Dalí,(J.M. Cano)

Una de las partes más importantes de un cómic es el Dibujo. Por la diversidad del género podemos ver en un cómic muchas clases de dibujo. Los fondos, cuadros y globos son el ejemplo del dibujo técnico que utiliza mediciones exactas en los edificios y demás elementos geométricos. El dibujo de objetos, animales y paisajes es otra parte pero el dibujo anatómico es la más importante, ya que los personajes del cómic normalmente están en movimiento en las secuencias donde interactúan entre ellos. Lo máximo para un dibujante de cómic es dominar con destreza todas las técnicas de dibujo para poder plasmar su arte de una manera completa, aunque a veces ser maestro en todo es imposible, por eso existen artistas especializados en cada parte que le da forma a un cómic y que adicionan otras disciplinas del arte. Las categorías son estas:



Sucubus
© Edgar Clement 1999

Dibujante de Figura Humana:
Éste traza con diferentes lápices los personajes y sus movimientos, en algunas industrias como la de Japón, existen dibujantes que copian el estilo de un artista famoso para ayudarle a trabajar las páginas, tomando especialidades en: Retrato (expresiones de la cara y movimiento dinámico, muy utilizado en peleas y acrobacias). A veces más de 30 aprendices pueden estar trabajando en el mismo cómic, el cual tiene que salir a tiempo. Imagínense hacer 100 páginas en menos de un mes. En esta labor muchos dibujantes principiantes practican y aprenden para posteriormente poder crear su estilo propio.



Domu
© Mash-Room Co. Ltd. Tokio / Katsuhiro Otomo 1993.

Cerebus
© Dave Sim 1995.

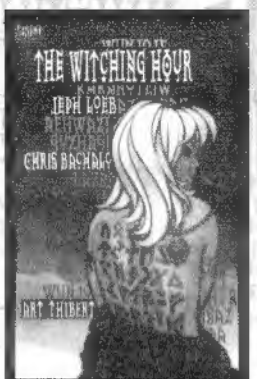
Batman: Black & White
© DC Comics / Brian Bolland 1996.

Dibujante de Fondos o Fondista:
El dibujo técnico es primordial para esta especialidad. Muchas carreras como arquitectura, ingeniería y diseño industrial imparten esta materia. La regla normal y todas sus variantes, el compás, transportador y demás instrumentos son básicos para esta tarea. Estos artistas no son tan populares como los dibujantes de personajes, pero su trabajo es esencial. Existen numerosos autores que realizan verdaderas obras de arte en sus fondos, como por ejemplo la perspectiva de un rascacielos con todos sus detalles o plasmar las formas de una catedral gótica.

Entintador:
La responsabilidad del entintador es darle realce al dibujo, borrando las líneas guía del dibujante y poniendo volumen en los trazos.

Pogo
© Walt Kelly

Un buen entintador puede subir la calidad de cualquier diseño e imprimirle su estilo de entintado. En las técnicas que se utilizan está: El pincel (que necesita un gran control en el pulso), la plumilla (similar a la pluma fuente) y el estilógrafo (que normalmente se utiliza en dibujo técnico).



The Witching Hour
© DC Comics / Chris Bachalo 2000

Rotulista o Letrista:
Por el desarrollo tecnológico a muchos cómics se les ponen las letras por medio de computadoras, aunque el gusto por la caligrafía todavía es pedida por los aficionados que piden una letra cálida y artística.

Acme Novelty Library
© Chris Ware 1997

Colorista:
Dar color al dibujo parece fácil, pero es bastante difícil. Es necesario tener un ojo entrenado, conocer acerca de la teoría del color y tener un archivo de guías de color para no poner colores que puedan verse chillones, de mal gusto o que se mezclen los tonos. En muchas ocasiones este oficio puede ser muy ingrato ya que dependiendo de la calidad de tintas del ejemplar, los negativos, la calidad del papel o el impresor, pueden suceder errores que devalúen el trabajo del artista. Hace varios años la moda por las computadoras ha hecho que un gran número de cómics se coloréen digitalmente, aunque todavía hay muchas cosas que no puede hacer un ordenador; como darle vida y efectos artísticos reales a una obra.
Se ha dicho mucho que las computadoras

The Maxx #5
© Sam Kieth 1993

remplazaran el dibujo manual, pero existe un problema para estas ambiciones: las computadoras no funcionan solas y aunque se tenga a un ingeniero programador, este personaje no tiene nociones artísticas, ni la formación necesaria. En varios países, los artistas han comenzado a experimentar con la nueva tecnología, utilizándola como otra herramienta.

2. Consejos para el Dibujante

"Todas las fatigas que soporté, las he soportado por vuestro amor"

- Miguel Angel Buonaroti

La práctica hace al maestro. En el dibujo estar siempre practicando es algo básico. Mucha gente piensa que por comprar los mejores materiales hará las mejores obras,y ésto es una mentira. Lo más importante para el artista es su habilidad. El material por si mismo no hace las cosas y no todo lo que es más caro es mejor, hay materiales que son de costos excesivos y que en realidad no son tan buenos como parecían.Como recomendaciones básicas para el principiante están:

© García & Bea Editores S.A.
Luis García 1985.

a) Ser paciente:
A la primera no va salir un obra de arte, pero cada vez que lo intentamos aprendemos de nuestros errores y comenzamos a pulir nuestro trabajo.

b) Dibujar lo más posible:
Esto es como cuando hacíamos planas completas de las letras o palabras que nos enseñaban en la primaria. Es aconsejable comprar un cuaderno profesional de hojas blancas, de bajo precio (como los que compramos para la escuela), el que llenaremos con nuestros ejercicios a lápiz. Echando a perder se aprende, y es necesario dominar el miedo a echar a perder. Nadie puede juzgarlos por aprender a dibujar, al contrario, es una muestra de perseverancia; todos los artistas comenzaron así. Sus primeros trabajos en verdad eran malos, Leonardo Da Vinci no comenzó haciendo obras de arte como si fueran tortillas.

c) Dibujar en cualquier lugar:
No importa el lugar. Pueden cargar su cuaderno y dibujar hasta en los sitios más insospechados el camión, el metro, un jardín, esperando la consulta del doctor, etc. Ese tiempo libre, aunque sea pequeño, es una buena oportunidad de utilizarlo y probarse; particularmente en el camión es muy difícil dibujar, pero es un ejercicio muy bueno ya que por el movimiento del vehículo nos fuerza a tener mas control de nuestra mano. No importa si primero nos salen mal los dibujos. Cuando hagan un boceto aceptable en un camión verán que su habilidad y precisión han mejorado considerablemente. Todos los ejercicios básicos tienen como finalidad "soltar la mano" (como dirían los dibujantes), ese don para manejar el lápiz con destreza.

d) Humildad y voluntad de aprender:
Muchos artistas caen en las garras del orgullo, creyéndose superiores a los demás y teniendo el derecho de humillar a los principiantes, se les olvida que ellos también comenzaron así. El orgullo es una de las trabas que nos impide avanzar en cualquier

cosa, ya que al sentirnos maestros, ya no nos interesa aprender, creyendo que lo sabemos todo. **Utamaro**, uno de los artistas clásicos japoneses más grandes dijo una vez: "A mis 92 años creo que apenas estoy comprendiendo lo que es el arte", esto no quiere decir que terminarán siendo viejos y no aprenderán nada, lo que quería decir el maestro **Utamaro** es que siempre se está aprendiendo toda nuestra vida y si queremos aprenderemos, pero hay que ser un poco ambicioso en el sentido de superarse cada día y tener la humildad para que alguien que sepa algo que desconocemos nos enseñe.

Miguel Angel "I Grandi Di Tutti I Tempi"
© Arnoldo Mondatori Editore 1996.

Anatomía Artística

"El hombre es la medida de todas las cosas"

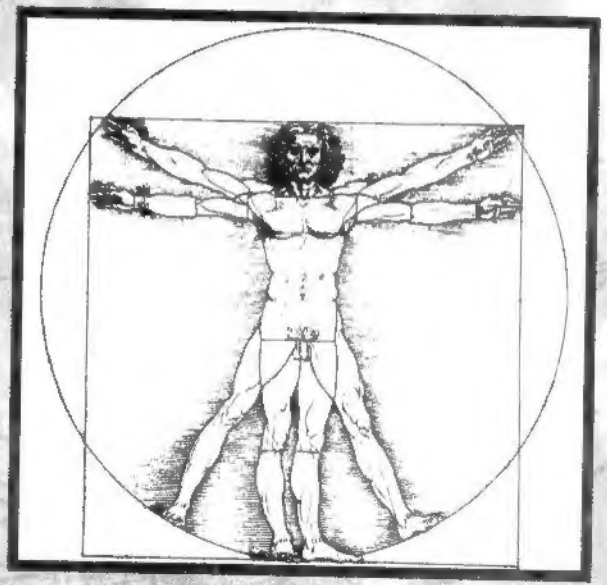
Protágoras de Abdera.

La anatomía es básica para el dibujo de personajes. No se puede dibujar a un ser humano si no se sabe como es. Grandes luminarias del arte como **Leonardo Da Vinci**, dedicaron mucho dinero, parte de su vida y el riesgo de ser juzgados y ejecutados para poder comprender el cuerpo humano. A falta de libros de anatomía, tenían que diseccionar cadáveres para analizar y hacer esquemas de todas las partes de la anatomía humana. El modelo estético anatómico ideal que tenemos en el arte occidental, esta basado en las proporciones que utilizaron los griegos en su arte.

En el renacimiento hubo un hecho espectacular que facilitó a los artistas de esa época como **Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci,** basarse en estos estudios. El 14 de enero de 1506, en Roma, Italia, el ciudadano agricultor **Felice de Fredis** estaba trabajando en su viña, escarbando para hacer un pozo y encontró una escultura de mármol, la noticia se regó como pólvora llegando a los oídos del **Papa Julio II**, el cual envió al arquitecto **Giuliano de Sangallo**. Para variar los vagos de Miguel Ángel y Leonardo Da Vinci ya estaban en el lugar. Miguel Ángel saludó a su compadre Giuliano diciendo:
"-¿Quién dice que los griegos no conocían a fondo la anatomía?" se acerco a la estatua mientras tocaba el relieve muscular "-Fijaos, Giuliano; mirad como se contraen los músculos del abdomen."
"-Es el Laocoonte" (un gran personaje de la historia griega), dijo Sangallo, y acto seguido salió corriendo para llevarle el chisme al **Papa**.
Poco tiempo después llego el santísimo padre. Todo el mundo guardó silencio y se

arrodilló, menos Miguel Ángel que estaba parado con los brazos cruzados viendo la estatua.
Ante la expectación general, el Papa caminó detrás del lado derecho del hombro de Miguel Ángel y quedó al lado de él. Todavía en su trance sin haber notado la presencia del Papa, Miguel Ángel habló:
"-Este es el hombre que Dios creó, hecho a imagen y semejanza de Él mismo - y añadió conmovido. -"¡Alabado sea su autor, por los siglos de los siglos!"
El Papa se arrodilló y respondió:
"-Amén."

Las mediciones que estableció Leonardo Da Vinci, como las del hombre perfecto son tomadas de la medida de la cabeza del boceto como patrón, la estatura de un ser humano debe medir el equivalente de la suma de ocho cabezas y media (y luego se quejan de las proporciones largas de los personajes de manga), la mayoría de los dibujantes modernos utilizan la medición de 7 y 1/2 cabezas para dibujar el cuerpo humano, en niños y personas de baja estatura se usan de 5 hasta 6 cabezas. Otra de las reglas estéticas es que la mano de la persona mida lo mismo que la cara, obviamente que es sólo un adorno estético ya que pocas personas de manos y dedos largos tienen esta característica en la realidad.



3. Teoría del Arte

"El fin supremo de la ciencia es la verdad; el fin del arte es el placer".

Gotthold Lessing.

Desde que el hombre ha existido ha buscado medios para expresarse: la voz, el lenguaje, los dibujos que hacía con tiza en las cuevas. Este impulso creativo expresa las ideas y sentimientos del hombre, donde él puede trascender en el tiempo y ser inmortal .

"El tiempo se mueve en una dirección, la memoria en otra y nosotros somos esa extraña especie que construye artefactos cuyo propósito es contrarrestar el flujo del olvido".

William Gibson.

¿Qué es el Arte?

El arte es una de tantas cosas que nos ayudan a traspasar el tiempo, al poder plasmar nuestra visión de la realidad; el dibujo, como todas las artes es un elemento para poder expresar nuestra forma de ver la realidad. **Pero ¿todo es arte? ¿Si hablo es arte?** En este punto a lo largo de la historia se ha definido lo que se puede considerar arte y lo que no. Para esto veamos que dicen los sabios en la materia.

Arte: 1.- amb. Conjunto de procedimientos para producir cierto resultado (en oposición a ciencia, considerada como puro conocimiento independiente de toda aplicación, y a naturaleza, considerada como potencia que produce sin reflexión.
- Diccionario General de la Lengua Española Vox,1987.
2.-Hemos dicho que la obra de arte tiene como fin manifestar algún carácter esencial o sobresaliente con más claridad e intensidad que lo que manifiestan los objetos

Miguel Angel "I Grandi Di Tutti I Tempi"
© Arnoldo Mondatori Editore 1996.

reales. Para ello el artista se forma una idea de ese carácter, y en consecuencia con su idea transforma el objeto real. Este objeto, transformado de tal suerte, se halla en conformidad con la idea,o en otros términos, es ideal. Así, las cosas pasan de la realidad al ideal, cuando el artista las produce modificándolas conforme a su idea, advirtiendo y destacando en ellas algún carácter de importancia, altera sistemáticamente las relaciones naturales de los elementos del objeto para hacer visible y dominante ese carácter.
- Filosofía del Arte, H.Taine, Madrid 1922.

La herramienta principal que ha tendido el arte, para poder calificarse es la tan nombrada estética, pero **¿Qué es la estética?** Vamos a ver que dicen los estudiosos:

Estética (v. estético) 1.- f. Disciplina filosófica que estudia las condiciones de lo bello en el arte y en la naturaleza. Los principales problemas estéticos son: la determinación y caracteres de la idea de belleza, y la naturaleza y fines del arte en general y de cada arte en particular.
2.- Estética trascendental, de Kant (1724-1804), doctrina de nuestra facultad de conocer, o sea, doctrina de las formas puras de la intuición: espacio y tiempo.
3.-Apariencia que tiene una persona o cosa según un punto de vista estético o artístico. **-**

Diccionario General de la Lengua Española Vox,1987.

La estética es algo bastante complicado, hay muchos tipos de estética y se puede usar en muchas ramas del arte y varias disciplinas. En la historia de la humanidad han cambiado los valores de belleza y su ideal dependiendo de la cultura y costumbre. Para dar un ejemplo, los antiguos mayas se deformaban con tablas y vendas el cráneo para que tuviera una forma especifica, que veían como algo bello, nosotros podemos considerar esto como algo horrible, pero para esta cultura era algo común. En este ultimo siglo se ha cuestionado la estética y sobre todo ¿quién marca las reglas estéticas? llegándose a la conclusión de que la estética es algo subjetivo y que tal vez se pueda marcar por la armonía que contenga la obra artística.

The Mistery Play.
© DC Comics / John J. Muth 1998

4. Definición de Cómic (Arte Secuencial)

En Utopia... la religión de todos no es única y, sin embargo, todas sus manifestaciones, por variadas que sean, tomen los caminos que tomen, conducen hacia un mismo fin, la adoración de la naturaleza divina"

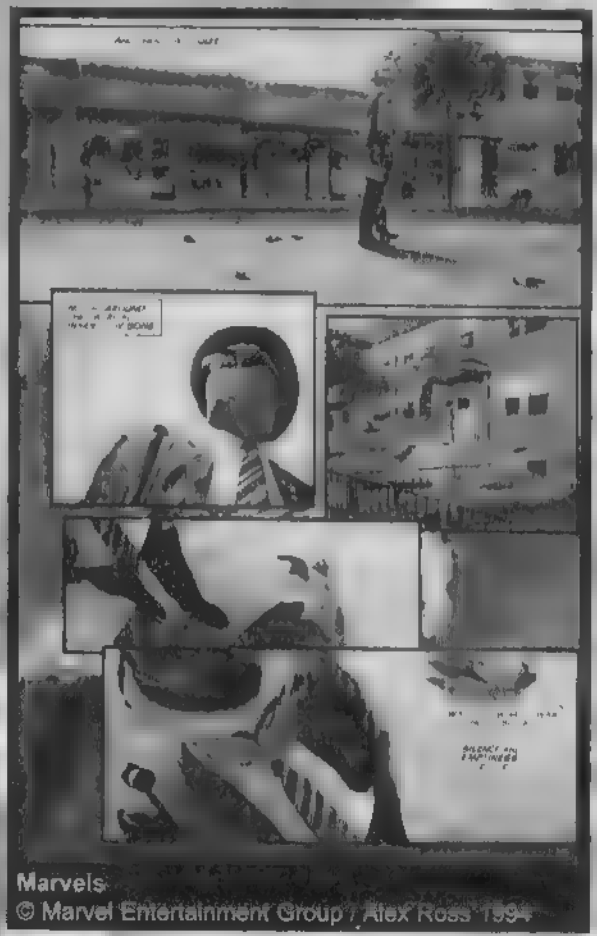
Sir Tomás Moro, Utopia.

Parece eterna la discusión de qué es mejor, el Manga, el Cómic o la Historieta,así que, como dijo **Jack el destripador**, vayamos por partes.

El caso más discutido es el de ¿qué Significa **Manga**? La palabra Manga fue inventada por el Maestro del Arte Japonés **Hokusal** (Siglo XVII), literalmente significa "arte irresponsable", refiriéndose a las pinturas que se hacían en papel donde se mostraban a los actores del teatro kabuki y demás personalidades (era como el equivalente antiguo de combinar posters y cómics de artistas Pop). Conforme fué pasando el tiempo, los nipones adoptaron esta palabra para nombrar al cómic y demás publicaciones similares. Un japonés le dice Manga desde **Dragon Ball**, hasta un **Memin Pingüin**. En el caso de Cómic, la palabra viene de finales del 1800 donde Comic Book, quería decir algo así como Tira Cómica; esto tiene su origen en los primeras tiras cómicas de periódicos alemanes y estadounidenses, donde habían cómicas caricaturas políticas y de entretenimiento blanco. En Francia se le dá el nombre de Bande de Cine, algo así como cuadro de cine. En España se le conoce como Tebeo y en América latina lo conocemos como Historieta, que literalmente marca el diccionario esta especificación: 1 f. *Relación breve, cuento, anécdota. 2. Serie o secuencia de viñetas o representaciones gráficas de finalidad narrativa.*

Como pueden ver, todos tienen el mismo significado, simplemente porque es lo

Sangre Azul
© Christian Dargaud Editions / Enki Bilal 1995



Marvels
© Marvel Entertainment Group / Alex Ross 1994

Gunnm: Hyper Future Vision
(Battle Angel Alita)
© Yukito Kishiro 1994

Sangre Azul
© Christian Desbois Editions / Enki Bilal 1995

mismo,llamado de diferentes formas. El maestro en el terreno del arte del cómic, **Will Eisner** llegó a una definición para ahorrarse todos los problemas de nombres, lo llamó "**Arte Secuencial**".

Tom Wolf, un estudioso de las obras de Eisner, en el año de 1977 llegó a la conclusión y definición de este género: "El Arte Secuencial consiste en un montaje de palabra e imagen y por lo tanto exige del lector el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal. Las particularidades del dibujo (v.g., perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (v.g., gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del Arte Secuencial es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual. –(Comics and Secuential Art), 1985. de Will Eisner.

© Garcia & Bea Editores S.A.
Luis García 1985.

DEFINICIÓN DE COMIC

MFFGGN DAMN
CRAZY DAMN
CRAZY

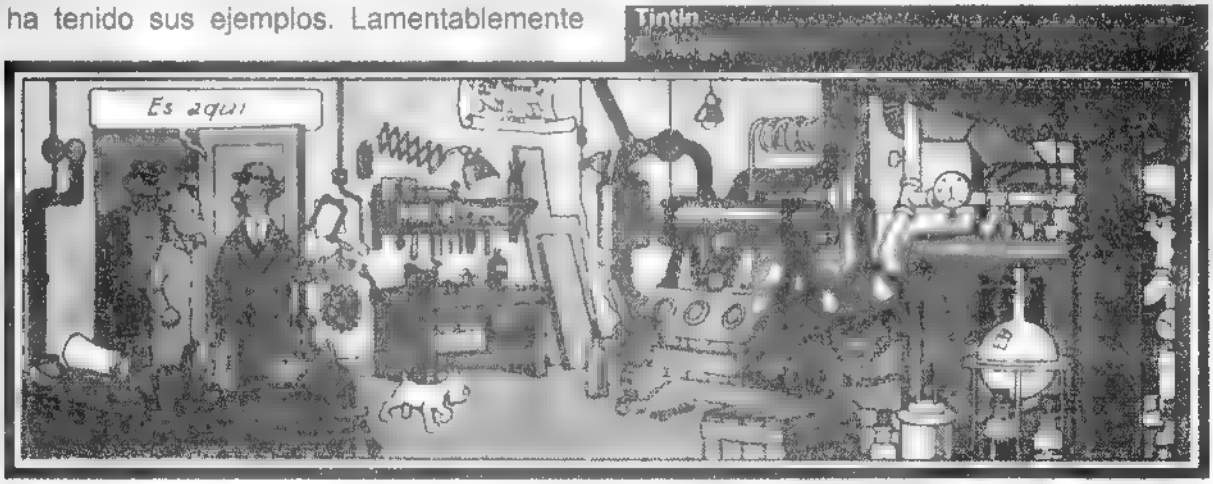
5. Utilidad y Alcance del Arte Secuencial

"Los libros tienen los mismos enemigos que el hombre e fuego, la humedad, los animales, el tiempo y su propio contenido"

-Paul Valery

En sus investigaciones sobre el Arte Secuencial, Will Eisner llegó a la conclusión de que los parámetros de esta forma artística son un "Arte de Comunicación" más que una sencilla aplicación del arte. Como medio de comunicación, el arte secuencial ha avanzado rápidamente, dando tanta diversidad de temas como ideas que el hombre quiera expresar. Los cómics más conocidos son los comerciales de Súper Héroes y del género Infantil, y últimamente las propuestas del país del sol naciente han invadido nuestro mercado. Latinoamérica se distinguió en los años 70´s por su historieta de corte político, satírico social y humorístico, sólo hace falta ver los ejemplos como **Los Agachados de Rius, Mafalda de Quino, Boogie "El Aceitoso" de Fontanarrosa**, etc.

La Historieta como medio didáctico también ha tenido sus ejemplos. Lamentablemente nadie quiere saber de educación, pensando que estos ejemplares son aburridos. Por prejuicios y desconocimiento se ha formado la idea que los cómics sólo son para niños, pero como cualquier medio de comunicación o arte comunicativo, el cómic también puede ser un medio de reflexión y crítica para adultos. Ejemplos sobran, como la obra de **Katsuhiro Otomo** o el genial **Neil Gaiman**, que han ganado premios por sus obras en concursos literarios y de ciencia ficción. Varios autores han producido cómics subterráneos donde abordan los temas más oscuros de la mente humana. Como reflexión personal me pregunto ¿A que le temen las gentes que prohíben estos cómics? ¿A los cómics o al reflejo vivo de la sociedad en la que viven? Obviamente que estas tendencias utilizan temas fuertes como sexo, violencia, vicios, etc. Es importante tener en mente que este material es sólo para adultos y la mayoría que se distribuye en diferentes medios lo dice muy claramente en su portada. Otro género que es comercial a raudales es el cómic erótico y pornográfico en los cuales hay gran diferencia. El erotismo es uno de tantos géneros del arte La pornografía no es arte, es un medio de entretenimiento.



6. Estilos y Características del Arte Secuencial en el Mundo

"Las guerras seguirán mientras el color de la piel sea más importante que el de los ojos".

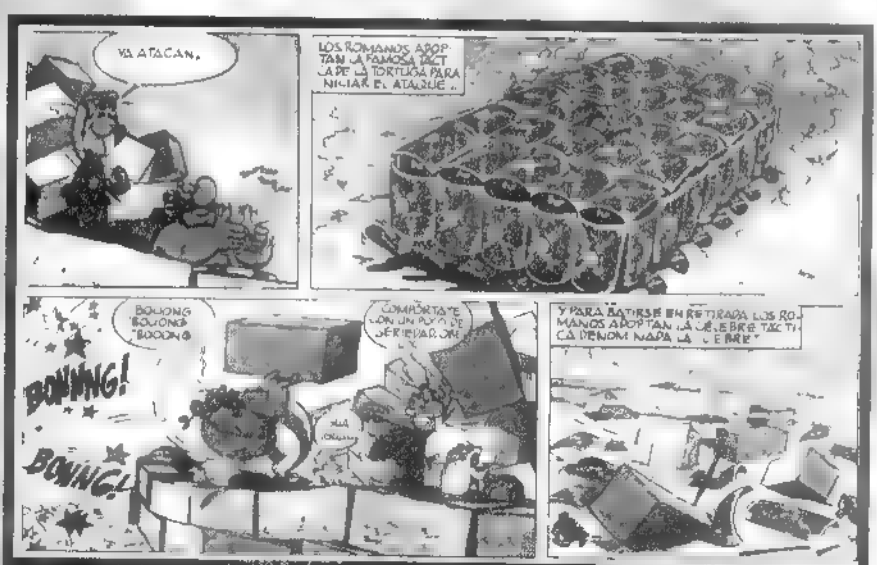
Bob Marley

La diversidad es una bendición no un mal.Si todos fuéramos iguales, el mundo seria muy aburrido. El cómic como medio de expresión, contiene según su región de origen toques característicos que le dan un matiz especial. Seguimos con el tema de moda de ¿qué es mejor, el cómic europeo, el estadounidense o el japonés? Yo diría que de la moda lo que acomoda, más bien depende del gusto de la persona y su predilección. Los tres cuentan con historia y valores artísticos valiosos y afortunadamente diferentes.

Jopo de Pojo
© Joost Swarte

Cómic Europeo:

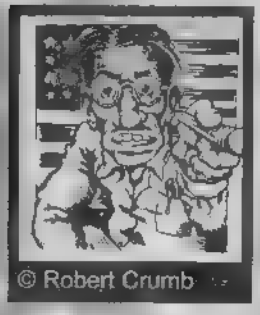
La tendencia hacia el dibujo realista y artístico en el cómic europeo ha sido uno de sus sellos durante años. El arte secuencial se vé como una innovación artística, donde se puede experimentar libremente. La carga histórica del viejo mundo dá riqueza de argumentos, donde se busca mucho la reflexión y los cuestionamientos. En los últimos años muchos autores europeos han comenzado a nutrirse de elementos nipones y norteamericanos, ya que se llegó a una crisis donde falta sangre joven que produzca títulos frescos.



Asterix y Cleopatra
© Dargaud Editores / Uderzo

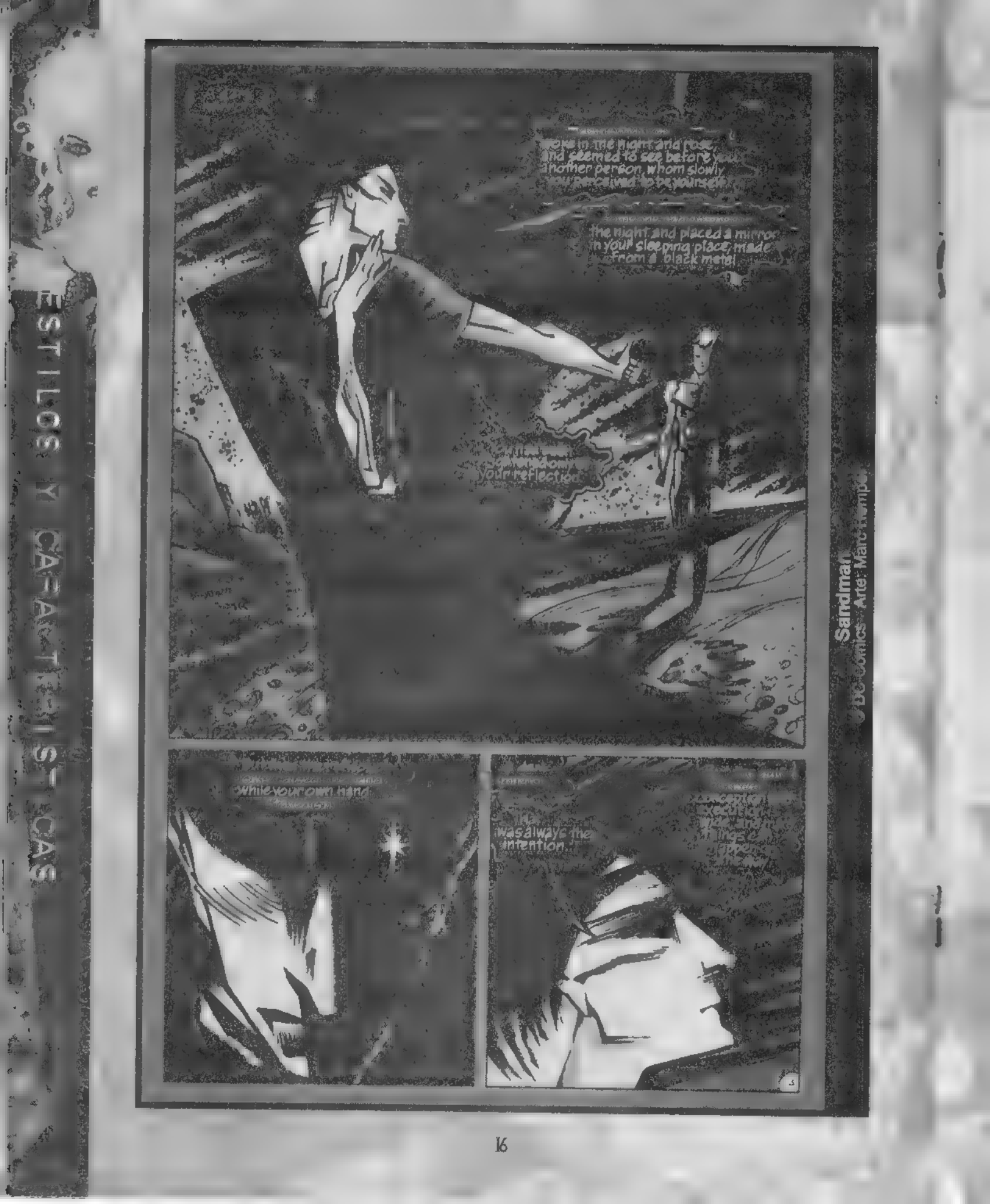
Cómic Estadounidense:

Este país tuvo un gran descalabro en su producción de cómics en el año de 1954, cuando el psicoanalista **Fredic Whertham** escribió varios artículos en revistas populares, en los cuales hizo ataques contra los cómics, alegando que promovían en los jóvenes norteamericanos violencia, sexo inmoral y delincuencia. Esto provocó un escándalo que llegó a las altas esferas en el senado norteamericano, provocando la emisión del famoso **"Código del Cómic"**. Esta ley represiva censuraba el contenido de los cómics de una manera brutal. La histeria nacional causó que 350 títulos detuvieran su producción, muchos pensaban que de este desastre nunca se levantaría la industria de los cómics. En esos tiempos fué donde vimos a el famoso género de Súper Héroes "buenos". Pasó mucho tiempo para que poco a poco se comenzaran a doblar las reglas. El estilo que se adoptó es una exageración de los músculos en los hombres y curvas en las mujeres que los hacia ver como prototipos ideales, altos, rubios, "hermosos", el ideal de "el estilo de vida americano". Varios autores produjeron sus obras de forma clandestina,como el llamado "Undergrounf", donde **Robert Crumb** y algunos más siguieron este ejemplo haciendo diferentes estilos que iban en contra de lo políticamente bonito. Fueron 40 años de represión hasta el año de 1990 que la ley fué abolida y el espectro de tendencias creció enormemente haciendo una industria más sana.


© Robert Crumb

Amazing Spider-Man #129
© Marvel Entertainment Group

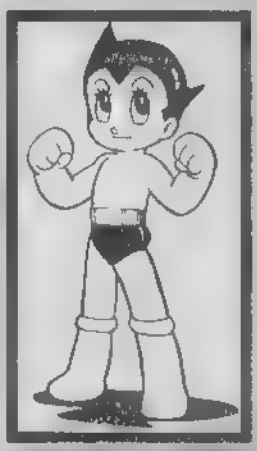
Sin City
© Frank Miller 1992


ESTILOS Y CARACTERISTICAS
Sandman
© DC Comics - Arte: Marc Hempel
the night and placed a mirror in your sleeping place, made from a black metal
your reflection
while your own hand
was always the intention.

Kingdom Come
© DC Comics / Alex Ross 1997

La crisis que ahora enfrenta esta industria de cómics, es el aburrimiento de los aficionados a viejas fórmulas y una sobreproducción de títulos. Como dirían por ahí "renovarse o morir", donde lo más importante será darle calidad al producto.

Manga Japonés:



ASTROBOY
© OSAMU TEZUKA 1958

La industria japonesa de Manga es exorbitante, al año se venden aproximadamente 5 billones de mangas de todos los tipos. Los dos apartados mas conocidos son los géneros: **Shonen**, que literalmente significa "hombre joven", normalmente podemos ver historias heróicas muy del gusto de los adolescentes. **Shoujo o Shojô**, que significa "mujer joven o jovencita", de un tono romántico y rosa. Aunque como dije, hay manga para todas las edades, preferencias y caprichos; por ejemplo en Japón existen 300 títulos diferentes de mangas que tratan de **Pachinko** (un juego bizarro mezcla de lotería, bingo y juego de casino). Al tener tanta competencia y producción varios autores destacados salen del semillero de talentos, donde destaca una estilización de formas muy sencillas y limpias en el dibujo. Es como ver una casa

(Battle Angel Alita)
© Yukito Kishiro 1994

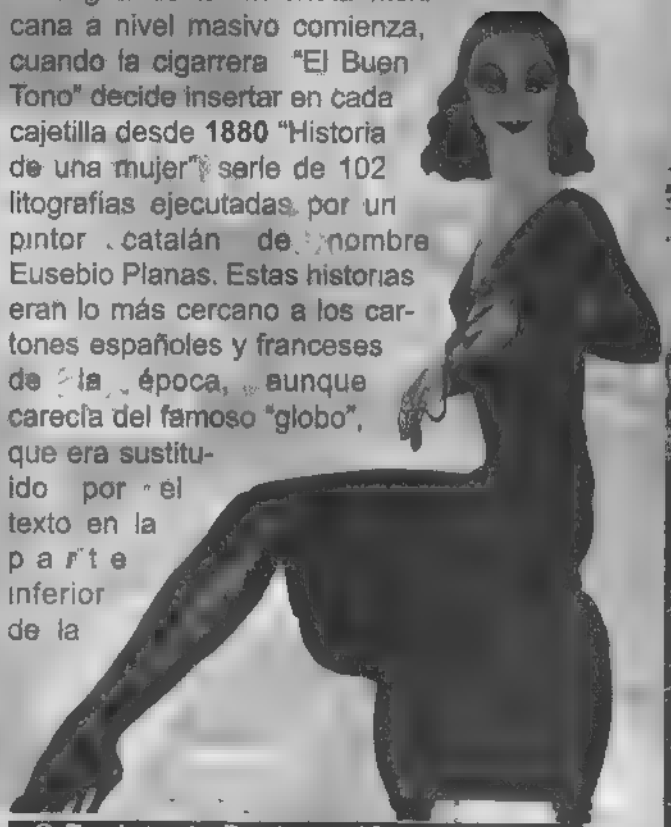
KANG
WHRAK
KRAK
BKOOM

japonesa: arte sobrio, ordenado y simple. Como el Manga es manejado con el máximo cuidado, hablando de comercialización, ha causado un impacto global en el gusto de los aficionados del cómic, marcando nuevas tendencias y hábitos de compra.

Historieta Mexicana

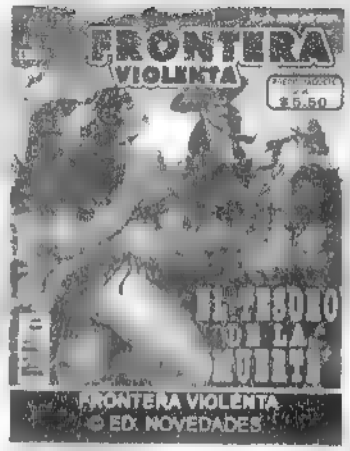
En el caso de nuestro país se puede hablar de una accidentada industria del cómic. El problema ha sido el desinterés y el malinchismo que azotaron en la última década del siglo XX a México. ¿Hay un estilo Mexicano?

El origen de la historieta mexicana a nivel masivo comienza, cuando la cigarrera "El Buen Tono" decide insertar en cada cajetilla desde **1880** "Historia de una mujer" serie de 102 litografías ejecutadas por un pintor catalán de nombre Eusebio Planas. Estas historias eran lo más cercano a los cartones españoles y franceses de la época, aunque carecía del famoso "globo", que era sustituido por el texto en la parte inferior de la viñeta. Por el éxito comercial que tenían sus cigarros por estas historietas, 22 años después se publica otro título de igual forma. El protagonista es **"Ranilla"**, un fumador, el cual se convirtió en el primer personaje de la historieta mexicana. **Juan Bautista Urrutia** es el dibujante. La tabacalera "Buen Tono" se asocia con la Cervecería Moctezuma de Orizaba y así este personaje después de sus aventuras lo resuelve todo, fumándose un cigarro o bebiendo una cerveza.



© Revista de Revistas 12 enero 1930.

A principios de siglo XX la innovación en tecnología introduce en nuestro país la rotativa de prensa. Los diarios nacionales compran los derechos de tiras cómicas extranjeras para sus planas. Algunos autores mexicanos hacen su versión de estos cómics extranjeros como el caso de **"Mamerto y sus Conocencias"** (1925), parodia de la tira norteamericana **"Educando a Papá"**



En los años treintas varias historietas se desprenden de los diarios y se vuelven títulos autónomos como **Pepín y Chamaco**. Los géneros importados de los "**Comic Books**", dan origen a los Héroes, Ciencia Ficción, Detectives, Vaqueros, Misterio, Terror y la famosa historieta del melodrama. En esta época de oro de la historieta mexicana en los cuarentas aparecen en el mercado: **Los Superlocos de Gabriel Vargas, y Los Supersabios de German Butze.** Hay que destacar que en esta época era habitual que un sólo autor fuera el creador de todas las partes que forman una historieta.

En los años cincuentas se establece otro sistema de trabajo, donde un equipo de varios especialistas son los que le dan forma a la historieta para poder cumplir con los estándares industriales del mercado. Los cimientos de las editoriales de historieta se forjan como un medio masivo, dándole fuerza en la cultura popular.

Varios autores se comienzan a independizarse para crear editoriales periodísticas propias, como el caso de **Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché**, quienes crean en 1955 Editorial Argumentos (EDAR) con el apoyo de uno de los principales distribuidores del Distrito Federal, don **Everardo Flores**, nexos que perduran durante muchos años. En esta editorial salen a la luz títulos como la **Doctora Corazón**, **Memín Pingüín y Lágrimas Risas y Amor.** Ese mismo año nace **Editormex** con la llegada del italiano **Severo Torelli**, el cual saca al mercado El pequeño sheriff que logra tirar entonces 250 mil ejemplares a la semana.

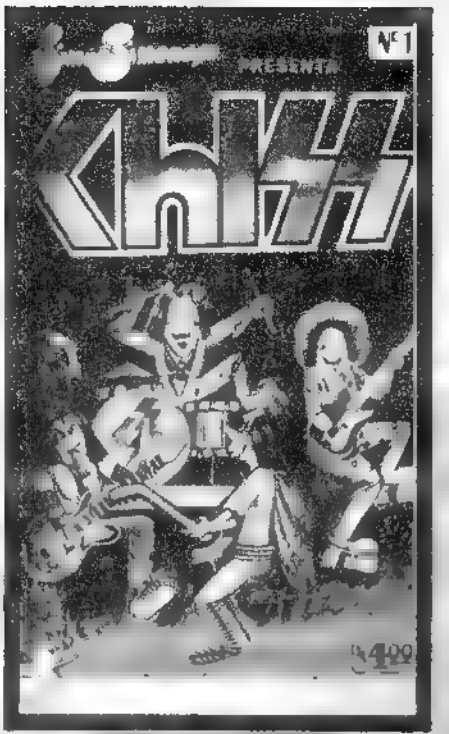
Otro factor importante fué la fundación en 1950 de **Editorial Novaro, de Luis Novaro**, el director del periódico La Prensa, la cual introduce 45 titulos extranjeros de **Walt Disney y Hanna Barbera.**

Publicaciones Herrerías de Novedades contrarresta los títulos de fantasía de Disney con la Novela Policiaca. Por otro lado Editormex responde con **Hermelinda Linda y el Capulinita**. En estos mismos años varias editoriales comienzan hacer historietas que contienen, amarillismo, pornografía, terror y violencia, con las "minis", el antecedente de los famosos "**Sensacionales**" de hoy en día.

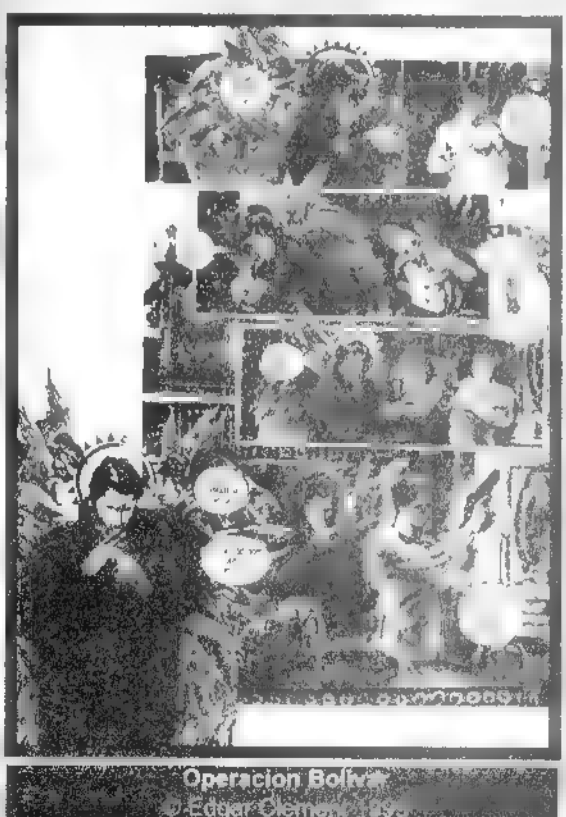
En los años sesentas **Modesto Vázquez** traslada su personaje de la radio al cómic con "**Kaliman**", fundando la promotora **K**. Al mismo tiempo se crea **Editorial Ejea**. En estos años también se funda todo un clásico en la historieta nacional con: **La Familia Burrón de Gabriel Vargas.**

En los años setentas **Rius** entra al mercado con diferentes historietas con un corte político y social de izquierda: **Los Super Machos y Los Agachados.** Tambien en estos años tiene su aparición **Rarotonga** En estos años tuvo su esplendor la amenaza elegante, el famoso **Fantomas** A finales de los setentas se lanza al mercado la tan afamada parodia mexicana del grupo **Kiss**

Kaliman, El Hombre Increíble, 1990, 1995.



Simón Simonazo presenta Chiss.
En los años ochentas el Simón Simonazo evoluciona y se convierte en **Videorisa**. Dicha revista es hecha con el mismo concepto que el Simon Simonazo, pero en ésta se hacian parodias de televisión la cual fue todo un exito que duró hasta fimales de los ochenta.
Este género tan exitoso de historieta alentó a los editores para seguir sacando otros titulos como fueron **El loco Max y Las aventuras de Esdubl**, las cuales no tuvieron mayor exito.
por otro lado Editorial Novaro quiebra en 1985 dejando un gran hueco editorial en el mercado, comenzando aquí la decadencia de dicha industria.En estos años negros leer historietas es un suicidio social, la cual es objeto de todo tipo de bromas y segregación por leer cómics, creando el mito de que leer cómics es sólo para nerds, parias y desajustados sociales, o como decían alguna vez las abuelas: un vicio de "chalanes y sirvientas", este comentario se forjó porque la industria historietistica nacional, hasta la fecha sigue siendo dominada por los "Sensacionales"(libros vaqueros), como decían los romanos: "Pan y Circo".



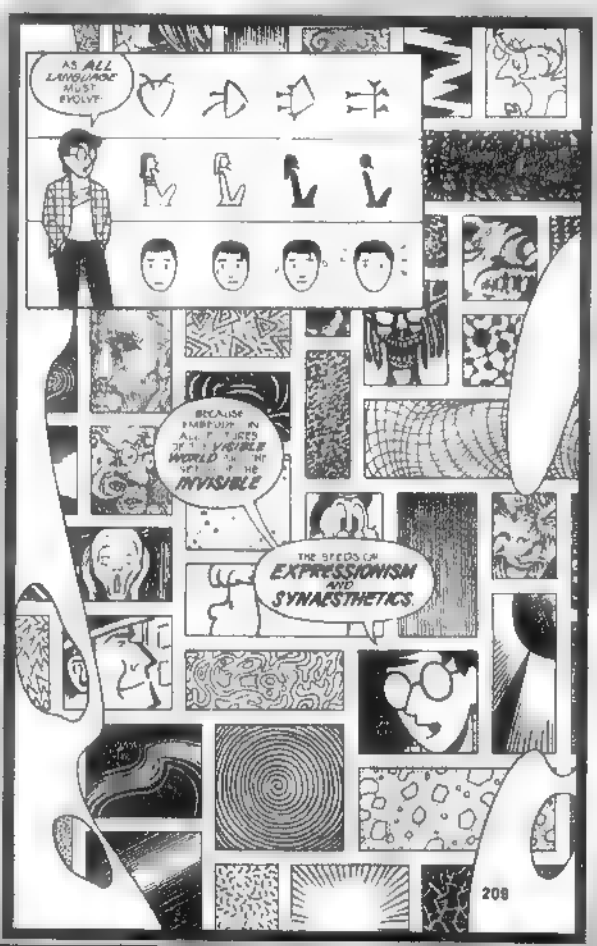
En los noventas se nota una naciente y pequeña industria nacional de la historieta, Algunas empresas como **Editorial Toukan Editorial Vid, y Editoposter** han dado cabida a talentos mexicanos logrando exitos poco a poco.
Varios autores como **Edgar Clement** (Operación Bolívar), **José Quintero** (Buba), **Sergio Perez** y **José Luis Belmont** (Sedai T.M.) **Jorge Break** (Meteorix 5.9), **Bachan** (El Bulbo),**Arturo Vasquez** (**Lobo**) (Tetsuko), **Ricardo Peláez** (A fuego Lento).**Bernardo Moreno** (**Mono**) (Chicas Trabajadoras), **Alberto Hinojosa** (Gallardo), **Jesús Morales Garcia** (**Moraliux**) (Viderorisa), **Humberto Ramos** (Crimson); que están forjando poco a poco un estilo, mestizo como nuestra raza, con muchas influencias, pero esa parte del mexicano que lo distingue está saliendo a flote. Antes de poder ver si hay un estilo es importante formar un industria, sacar más material y sobre todo, que ustedes los lectores compren estos productos para que las editoriales tengan los ingresos para promover a muchos artistas que no le pedirán nada a nadie en cuestión de calidad. por lo cual podemos afirmar que sí exite un estilo nacional.

7. La Viñeta

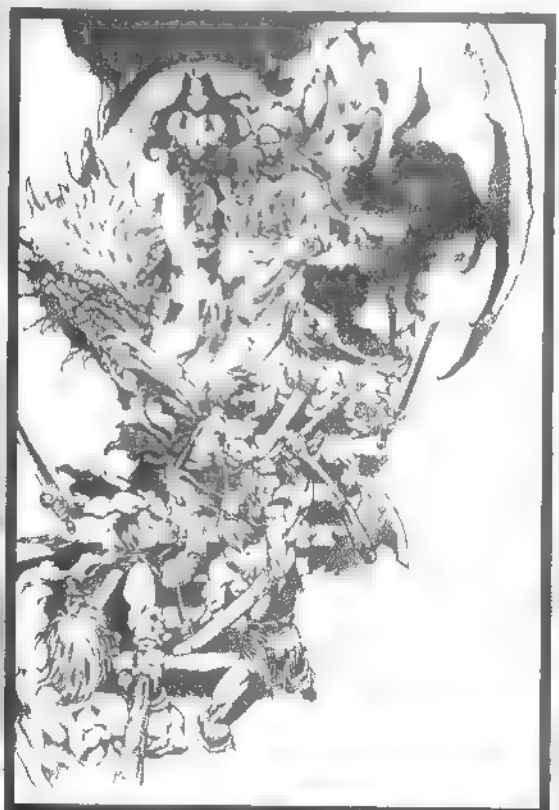
"El lenguaje es el vestido de los pensamientos"

Samuel Jhonson

La viñeta o cuadro es esencial en un cómic Puede involucrar al lector, darle una sensación como de paz o de ansiedad; ésto es una parte importante del lenguaje gráfico para el lenguaje narrativo. El número de cuadros, si tienen marco o no y como es su acomodo, dá la pauta al estilo de Arte Secuencial. Los movimientos de cámara, perspectivas y realces de personajes le dan un carácter creador único al cómic. Las viñetas son encapsulados de la realidad que el artista

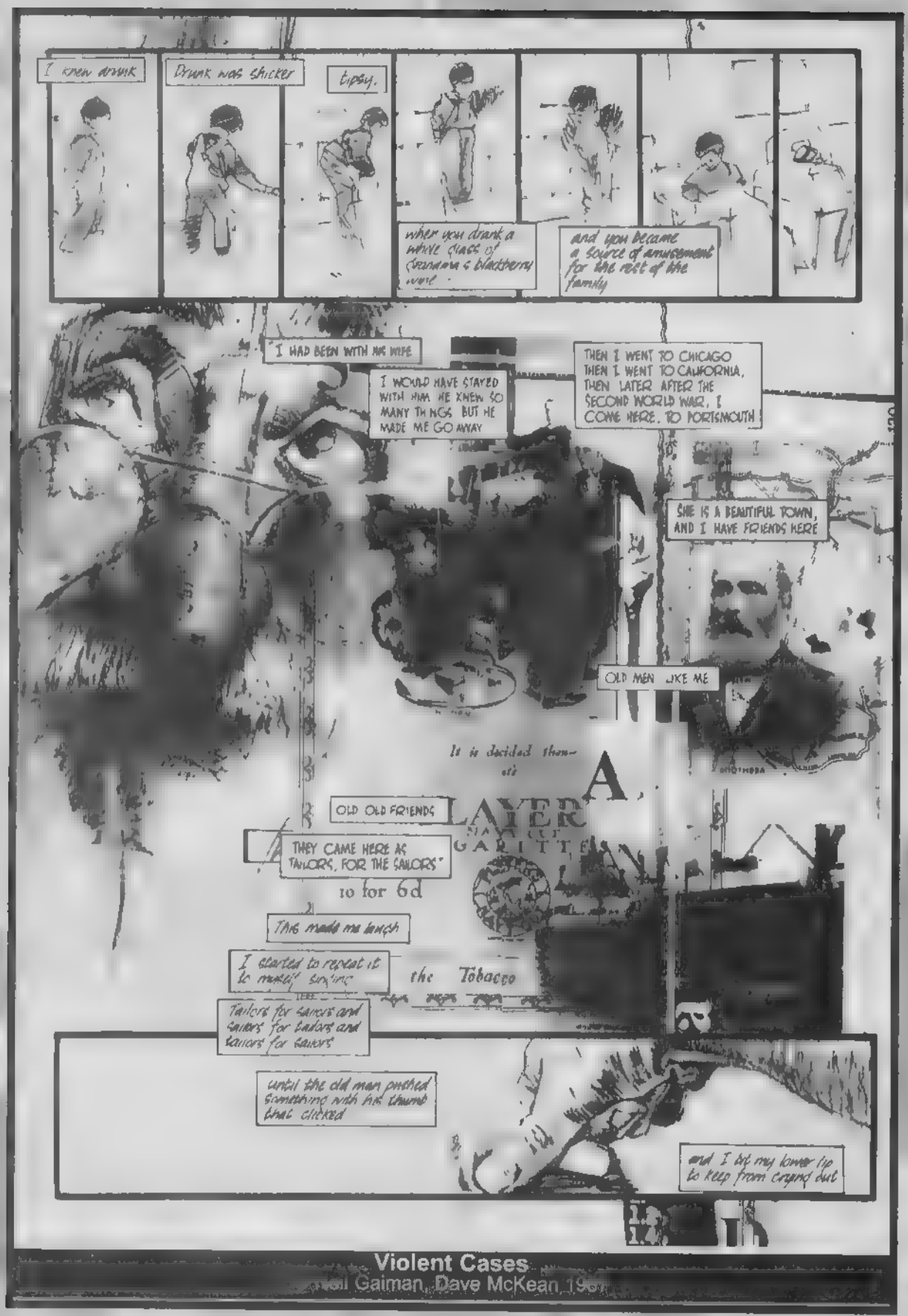


Understanding Comics
© Scott McCloud



Record of Lodoss Wars
© CPM Manga, Kadokawa
Akihiro Yamada, Ryu Mizuno 1999

pasa al papel, logrando desde acciones dinámicas hasta momentos congelados; su máximo trabajo es captar toda nuestra atención y nos transportan por medio de la imaginación a la escena que nos quiere expresar. El ideal del artista de arte secuencial es tener la calidad para que cada viñeta sea una obra



Violent Cases
Neil Gaiman, Dave McKean, 19

de arte. Un dibujante normal puede darse el lujo de hacer un dibujo cada tres días o en meses, un artista de cómic tiene que hacer un dibujo de esos 5 veces por página, para poder cumplir con la entrega de páginas que necesita una historieta. En conclusión el Arte Secuencial es el nuevo arte que ha renovado la esencia creativa, para transportarlo a todo el mundo y que no sólo sea apreciado por unos cuantos.

En Nuestro Próximo Número:

Entrevistando a :

Edgar Clement, reconocido dibujante y artista mexicano, autor de Operación Bolívar Trabajó varios años en la revista **Gallito Cómix** (antes conocida como el Gallito Ingles). Actualmente trabaja en varios proyectos en el estudio de **El Taller del Perro**, el cual junta a varios de los mejores talentos de México. La línea creativa de Clement se orilla a la historieta de autor donde los elementos políticos, adultos, místicos y sobre todo nacionales dan el mejor ejemplo de lo que podríamos decir es el nuevo estilo mexicano de Arte Secuencial. En esta sección mostraremos las opiniones sin maquillaje de los artistas que han y están forjando la historieta nacional.

Trazo Digital:

Final Fantasy: La Película

Finalmente se informa a la opinión publica los planes para **Final Fantasy: Movie**, **Square** se asocia con **Sony**, con coproducción de su filial **Columbia Pictures** para crear las instalaciones de **Square Honolulu** en la isla de **Hawai**, Estados Unidos. En este complejo trabajan día y noche 150 artistas con un equipo que rebasa los $20 millones de dólares, contando con computadoras **Silicon Grafics Octane**, lo último en tecnología para gráficos y animación 3D. La dirección obviamente es a cargo de **Hironobu Sakaguchi** el cual eligió varios talentos como el director de arte de el **5to. Elemento** y el director en **CGI** de las presentaciones de **Tekken 2 y Soul Blade**. El filme contó al principio de presupuesto con la friolera cantidad de $75 millones de dólares, los cuales se agotaron hace dos meses y se tuvo que conseguir más capital de parte de patrocinadores, a fin de cuentas en total se necesitaron $115 millones de billetes verdes, sin duda lo vale.

Mitos y Realidades:

¿El Manga es Satánico?

Recientemente en algunos medios de comunicación en nuestro país, se ha lanzado una campaña ideológica contra el Manga y la animación japonesa, acusándolo de atentar contra las buenas costumbres y sobre todo de ser "satánico". Más que una causa por principios, se vé esto como una acción comercial para frenar el auge que han tenido estas tendencias del país del sol naciente en América. El choque cultural entre países tan distantes provoca confusiones que hacen fácil juzgar mal o satanizar lo que no se conoce.En esta sección resolveremos sus dudas sobre cualquier tema que tenga controversia acerca del arte secuencial o géneros que se relacionen.

Los Maestros del Arte Secuencial: **Osamu Tezuka.**

El pilar para el desarrollo de la industria del anime y manga sin lugar a dudas fué Osamu Tezuka, el autor más prolífico de Japón. Escribió y dibujó 150.000 paginas de Manga de las cuales 60 títulos se trasladaron a animación, por lo cual la gente en su país le dió el sobrenombre de "**Manga no Kami-Sama**" o "El Dios del Manga". En América conocimos varios de sus mejores trabajos como: **Astroboy (Tetsuwan Atom), La Princesa Caballero (Ribon no Kishi), Kimba: El León Blanco (Jungle Taitei)** y muchas más.

Concurso DibujArte

Nuestro primer regalo es un Manga traducido al español de **La Leyenda de la Madre Sarah**, del celebre **Katsuhiro Otomo**. Para ganarte este numero has un dibujo de los personajes del Cómic HORUZ (puede salir un personaje o varios). El mejor trabajo será el ganador, los jueces serán el equipo de DibujArte. La fecha límite para mandar por correo es hasta el 15 de agosto de 2001, la dirección es:

Salvador Díaz Mirón 156 Col. Santa Maria La Ribera México D.F. delegación Cuauhtemoc CP 06400

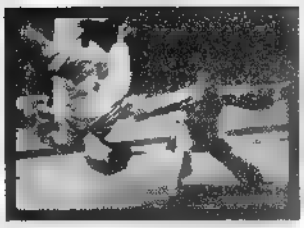
Este regalo es por parte de nuestros amigos de la tienda **Manga y Rol**, ubicada en: Av. Universidad No. 726 Col. Del Valle (entre Miguel Laurent y Pilares) Tel. (015) 688 33 24. Aquí podrás encontrar los mejores cómics europeos, libros de arte, Manga en

español, Juegos de Rol y libros sobre Dibujo de Cómic.

De Utilidad:

El Tigre y El Dragón

¿Qué es el **wuxia**? Es un género que desciende de una rica tradición literaria que narra las aventuras de caballeros chinos errantes diestros en el campo de las artes marciales



que se rigen por lo único que les queda: el honor. A menudo las artes marciales que dominan estos guerreros rozan en lo fantástico, su poder interior confiriéndoles capacidades superhumanas como el poder volar, moverse a gran velocidad o levantar objetos gigantescos, entre otras hazañas, ¿suena vagamente familiar? así es. **El Tigre y El Dragón** de **Ang Lee**, la cinta que ha deslumbrado a medio mundo cosechando premios y alabanzas en su recorrido, pertenece a este género cinematográfico que apareciera en China desde la época del cine mudo. En esta sección mencionaremos películas, libros, videojuegos y cualquier cosa que de una manera u otra te ayude para darte idea de que tantas cosas pueden influir en un Cómic.

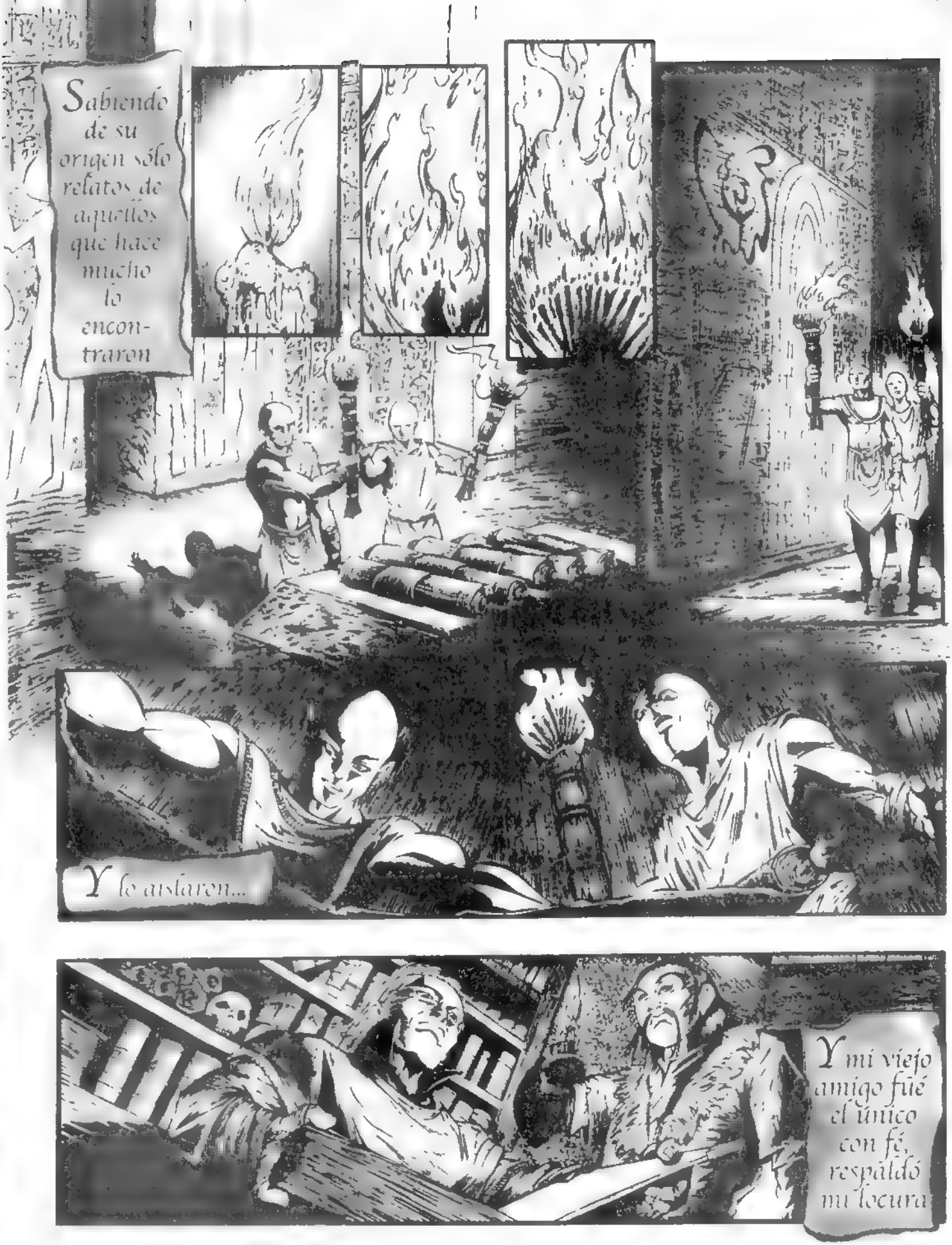
Al Servicio de la Comunidad:

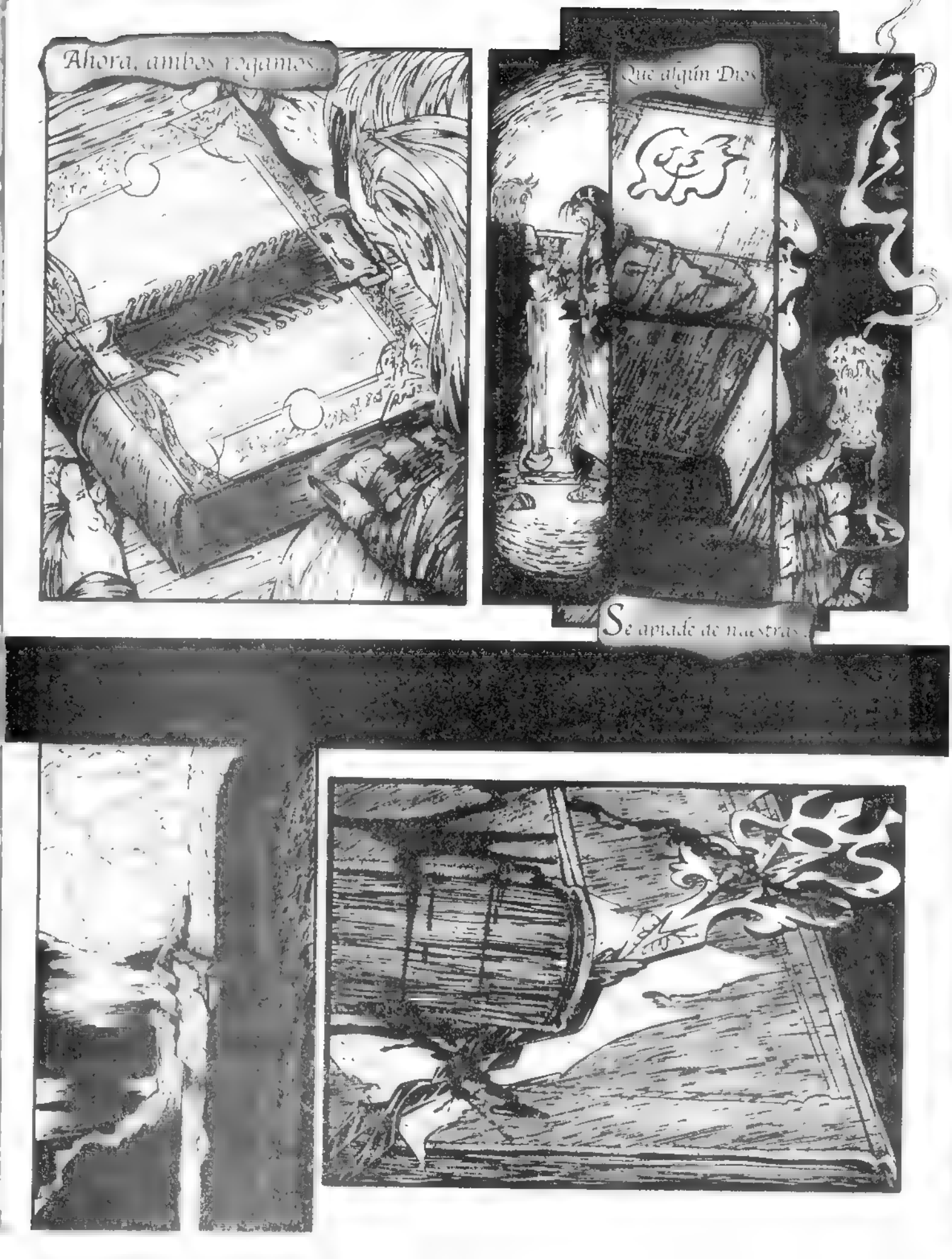
Libros, Materiales, Cursos, Diplomados, Cafés, Tiendas, Centros Culturales, Actividades, Exposiciones, Ferias, Conciertos y Promociones Especiales para ustedes los lectores. En esta sección será la cartelera de todo lo que te gustaría saber de donde encontrar las cosas que buscas.

INVITAMOS A TODOS NUESTROS LECTORES QUE NOS ESCRIBAN Y MANDEN SUS SUGERENCIAS, PEDRADAS, RECOMENDACIONES, COMENTARIOS PERO SOBRE TODO SUS DUDAS, PETICIONES Y CRITICAS

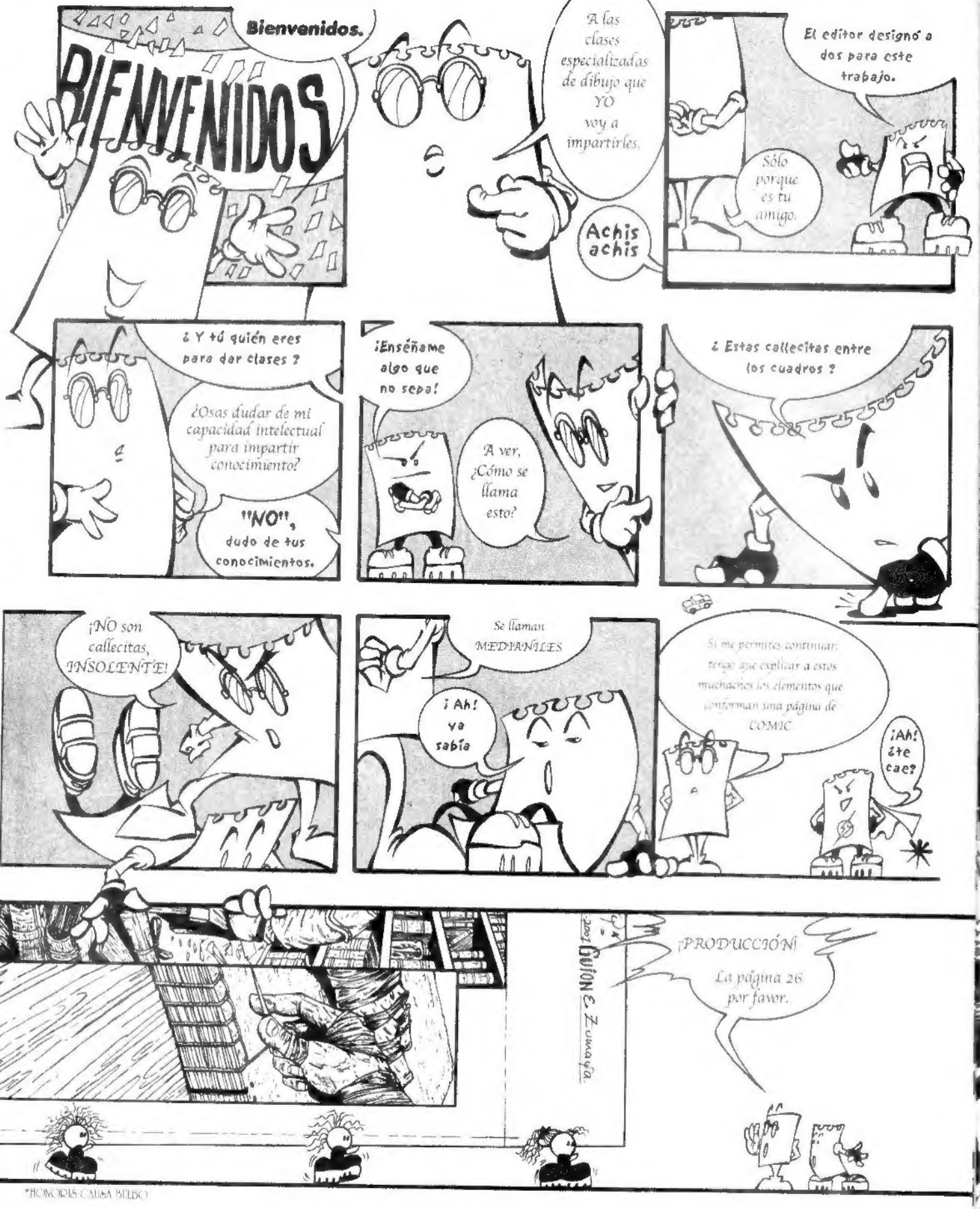
mándanos tu correspondencia a:
vanguardi@correo web.com
o a:Salvador Díaz Mirón 156 Col. Santa Maria La Ribera México D F. delegación Cuauhtemoc CP 06400.

Hoy noche, terminamos con más de dos décadas de ardua labor.
Contuvimos un poder más allá de toda comprensión y lógica humana
HHHHH
1

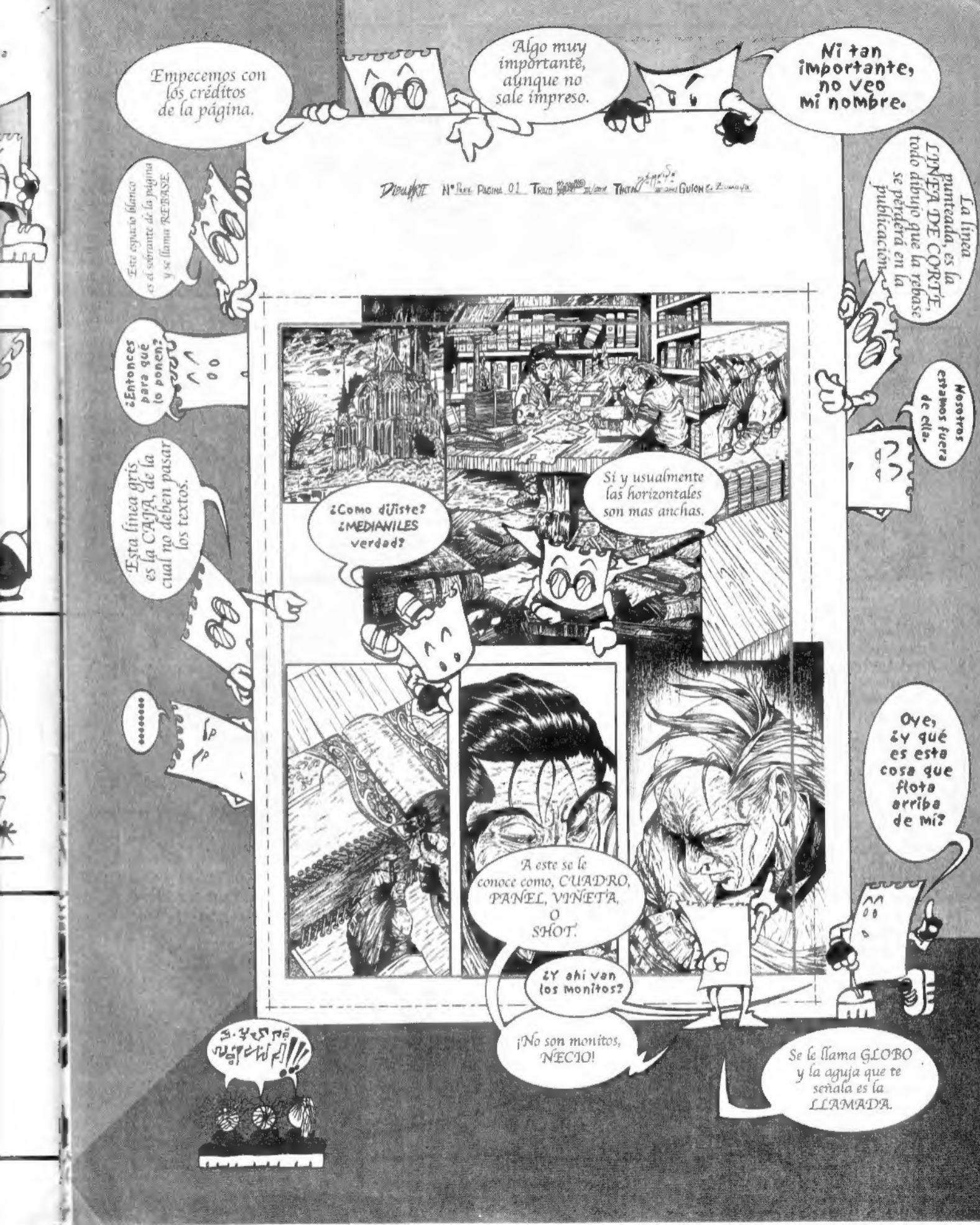

Sabiendo de su origen sólo relatos de aquellos que hace mucho lo encontraron
Y lo aislaron...
Y mi viejo amigo fué el único con fé, respaldó mi locura


Ahora, ambos recemos...
Que algún Dios
Se apiade de nuestras

TRADUCIDO DEL DIARIO DE FERENK KOVAKS.
CONDADO DE SZOLNOK, A ORILLAS DEL TISZA.
MARZO 16, 1229.
ESCRITO LA NOCHE DE SU MUERTE.
INCONCLUSO.
HORUZ



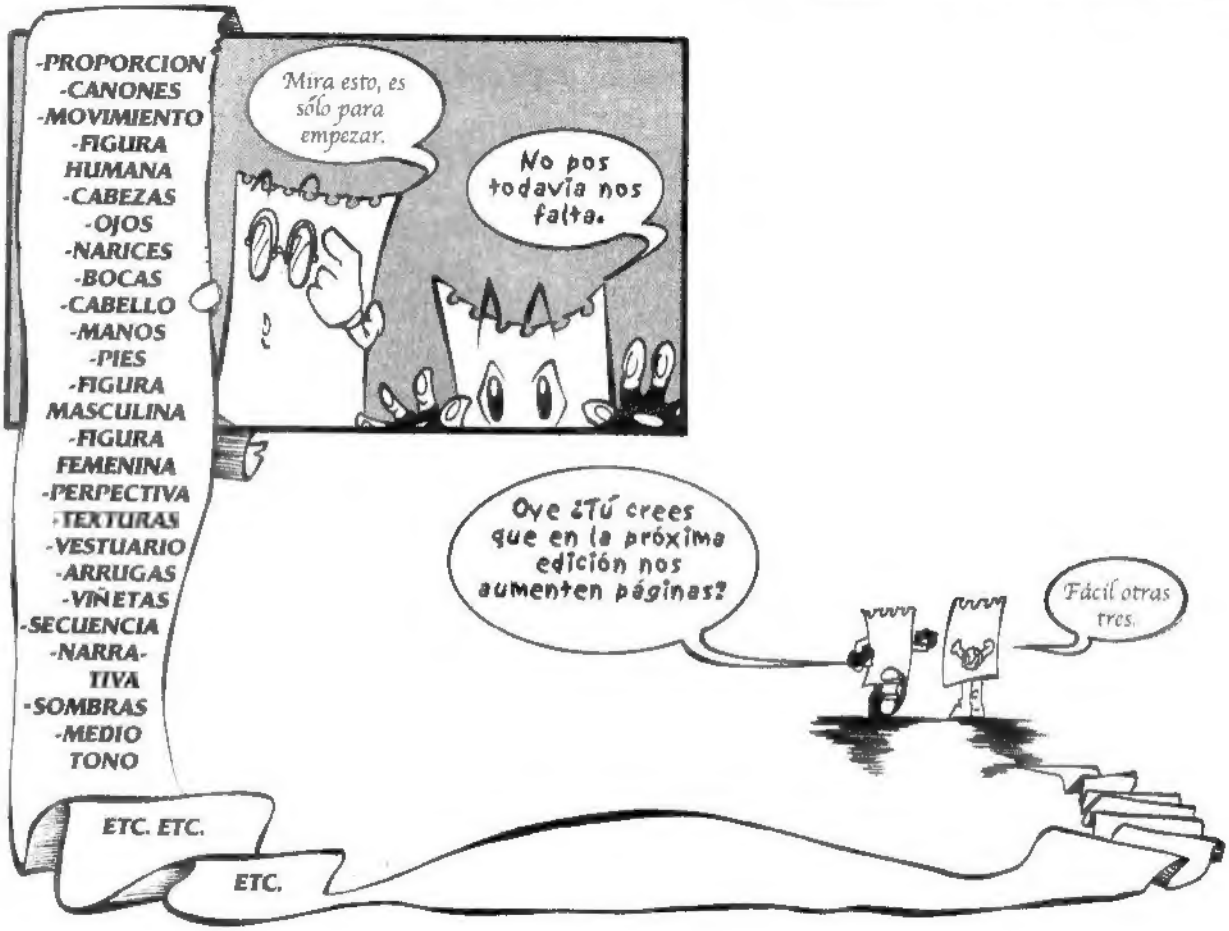
*HONORIS CAUSA BILBO


Empecemos con los créditos de la página.
Algo muy importante, aunque no sale impreso.
Ni tan importante, no veo mi nombre.
Este espacio blanco es el sobrante de la página y se llama REBASE.
La linea punteada, es la LINEA DE CORTE, todo dibujo que la rebase se perderá en la publicación.
¿Entonces para qué lo ponen?
Nosotros estamos fuera de ello.
Esta linea gris es la CAJA, de la cual no deben pasar los textos.
¿Como dijiste? ¿MEDIANILES verdad?
Si y usualmente las horizontales son mas anchas.
Oye, ¿y qué es esta cosa que flota arriba de mi?
A este se le conoce como, CUADRO, PANEL, VIÑETA, O SHOT.
¿Y ahi van los monitos?
¡No son monitos, NECIO!
Se le llama GLOBO y la aguja que te señala es la LLAMADA.

Oye, oye pero ¿porqué estos CUADROS, VIÑETAS, PANELES, O SHOTS sin monitos están encimados uno sobre otro.
Es parte de un estilo, y sirve para darle importancia a una escena, y ayuda a la secuencia .

SECUENCIA...

Es parte de la elaboración de una página, pero eso esoootra historia.
Bueno y, ¿Qué más necesito saber para hacer mi propia revista, y dejar de trabajar contigo?


-PROPORCION
-CANONES
-MOVIMIENTO
-FIGURA HUMANA
-CABEZAS
-OJOS
-NARICES
-BOCAS
-CABELLO
-MANOS
-PIES
-FIGURA MASCULINA
-FIGURA FEMENINA
-PERPECTIVA
-TEXTURAS
-VESTUARIO
-ARRUGAS
-VIÑETAS
-SECUENCIA
-NARRA-TIVA
-SOMBRAS
-MEDIO TONO
ETC. ETC.
ETC.
Mira esto, es sólo para empezar.
No pos todavía nos falta.
Oye ¿Tú crees que en la próxima edición nos aumenten páginas?
Fácil otras tres.